



ORZEŁ I GWIAZDA

Autor gry: Robert Żak

Ilość graczy: 2-4

Wiek graczy: powyżej 12 lat

Czas rozgrywki: scenariusz ok. 3 godz.

Gra Orzeł i Gwiazda przedstawia konflikt polsko-bolszewicki jaki miał miejsce w latach 1919-1920. Wojna ta zdecydowała nie tylko o zachowaniu niepodległości przez Polskę ale także nie pozwoliła na rozprzestrzenienie się czerwonej komunistycznej zarazy na Europę Zachodnią. Warto wspomnieć, iż tylko nieliczni są świadomi, że bitwa warszawska jest uznawana przez historyków za 18 na liście przełomowych bitew w historii świata. Gdyby Polacy zostali pokonani w 1920 roku, komunizm prawdopodobnie rozlałby się na całą Europę, a może nawet i poza nią. Takie były zresztą rzeczywiste plany Lenina, Trockiego i pozostałych przywódców rewolucji bolszewickiej.

Orzeł i Gwiazda pozwala odtworzyć tę historyczną kampanię i poczuć klimat tamtych chwil. Gracze wcielają się w rolę dowódców bolszewickich, próbujących rozbić Wojsko Polskie, zająć tereny Polski, Ukrainy oraz Białorusi, aby ustanowić komunizm na tych terenach. Mogą również wcielić się w postać samego polskiego Naczelnego Wodza, Józefa Piłsudskiego, i spróbować powstrzymać sowiecką nawałnicę oraz ustanowić korzystną dla Polski granicę na wschodzie.

Nowatorska mechanika gry była dopracowywana przez ponad 2 lata. Nie jest to klon żadnej z gier zachodnich, lecz zupełnie nowatorskie podejście do gier wojennych. Zdaniem autorów podejście na tyle udane, że cykl gier zapoczątkowany „Orłem i Gwiazdą” z pewnością będzie kontynuowany. Instrukcja do gry została opatrzona licznymi przykładami i ilustracjami, była także szeroko konsultowana w gronie doświadczonych graczy. Stąd autorzy wyrażają nadzieję, iż zasady gry będą zrozumiałe i łatwe do przyswojenia. Instrukcja jest do ściągnięcia na stronie wydawnictwa:

Link do instrukcji - http://www.gryleonardo.pl/Orzel_i_Gwiazda/Orzel_i_Gwiazda_instrukcja.pdf

Gra pod wieloma względami jest novum na polskim rynku gier planszowych. Najważniejsze atuty gry: Solidne wydanie, z dobrej jakości, trwałych elementów. Proste, łatwo przyswajalne przepisy i duża kombinacyjność mechaniki.

Wykorzystanie w miejsce tradycyjnych żetonów, drewnianych bloczków, które zapewniają łatwy wgląd we własne jednostki i jednocześnie ukrycie ich siły przed okiem przeciwnika. W grze nie ma żadnych kostek, element losowy rozwiązany jest w inny, ciekawy i innowacyjny sposób. Mechanika gry oparta jest na rozkazach, które gracz wydaje jednostkom wojskowym. Mechanizm ten dostarcza ogromnych emocji, gdyż rozkazy pozwalają nie tylko dedukować ruchy przeciwnika, ale również go oszukać, blefując własne ruchy. Ten element mechaniki jest nowatorskim rozwiązaniem i mamy nadzieję, że zostanie dostrzeżony przez graczy. Ogromne walory edukacyjne. Instrukcja gry, scenariusze i karty opatrzone są komentarzami i ciekawostkami historycznymi.

Gra będzie wydana w dwóch wersjach językowych - polskiej i angielskiej, przy czym polskie wydanie niczym nie będzie ustępowało jakościowo wydaniu angielskojęzycznemu.

Termin wydania gry w edycji polskiej - październik 2009. Edycja angielska ma zostać zaprezentowana na międzynarodowych targach w Essen, które odbędą się w dniach 22-25 października 2009.

Zawartość pudełka:

- 105 drewnianych bloczków
- Mapa (kartonowa, 2 częściowa, składana)
- 110 kart
- Plansza z żetonami
- Arkusz z nalepkami na bloczki
- Przepisy (zawierające scenariusze historyczne)

